

# Online-Multiplayer-Spiele

- z.B. „World of Warcraft“, „Flyff“, „Metin“
- Was macht den Reiz aus?
  - Spiel in der Gemeinschaft („Community“)
  - Erfolgserlebnisse nach bestandenen Abenteuern („Quests“)
  - Riesige Spielwelten -> viel zu entdecken
  - Phantastische Spielfiguren („Charaktere“) mit „übermenschlichen“ Fähigkeiten



# Karte von World of Warcraft





# Item- und Fähigkeiten-Ansicht





# Spielersicht in einer Instanz



# Online-Multiplayer-Spiele

## ➤ Kritische Begleiterscheinungen

- Online-Verabredungsdruck im Team
- Dauer einzelner „Quests“ bis zu 5 Stunden
- Wachstumsdruck , um den Anschluss an die Gruppe halten zu können
- Spielkomplexität begünstigt Suchtverhalten
- Laufende Kosten: Monats-Abo (WoW) oder optionale „Charakterupgrades“ (Flyff)





# Realität ↔ Virtualität

## ➤ Realitätsflucht als Gefahr, Symptome:

- Abwechslung der PC-Tätigkeiten nimmt ab
- Nutzungsdauer erhöht sich drastisch
- „Offline“-Pflichten werden vernachlässigt

## ➤ Entgegenwirken

- Gemeinsame Aktivitäten planen
- „Offline“-Erlebnisse, z.B. Wochenendurlaub
- Eventuell professionellen Rat suchen

